

Hoe mijn stad werkt

PROJECTDAG 1

Wat is de bedoeling?

Vandaag kom je te weten hoe een nieuwbouwwijk in een stad wordt opgezet en wat er allemaal komt kijken bij de voorbereiding van de bouw. Je leert welke functies een wijk kan hebben voor de bewoners van de wijk zelf en voor de rest van de stad. Het is de bedoeling, dat je fantasie geprikkeld wordt: hoe zou jij je eigen nieuwe wijk willen opzetten, nu je dit allemaal weet?

Hoe pak je het aan?

Ter voorbereiding:

- 1 Vandaag krijg je voorlichting van een medewerker van de gemeente over de bouw van een stadswijk. Zorg dat je daarvan aantekeningen kunt bijhouden. Ook ga je er op uit met je groep, om een nieuwbouwwijk of zelfs een wijk in aanbouw nader te verkennen. Zorg voor geschikte kleding (kaplaarzen?), camera's en neem je aantekenboek weer mee. Maak een taakverdeling waarbij alle deelnemers afwisselend fotograferen en aantekeningen bijhouden. Noteer tevoren eventuele vragen die je hebt over het thema. Zorg voor een goede stadskaart. Maak ook kleinere werkkopieën van de stadskaart, waarop je kunt tekenen en schrijven. Daarvoor heb je gekleurde viltstiften en andere tekenspullen nodig. Verder tekenpapier A4 en A3.

Vandaag:

- 2 Doe intensief mee aan de voorlichtingsronde over de opzet van een nieuwe wijk. Maak aantekeningen en stel gerichte vragen. Noteer alles wat je kunt gebruiken om zelf een wijk op te zetten. Vergelijk na afloop je aantekeningen. Duur: ongeveer een uur.
- 2 Je gaat op werkbezoek in een nieuwbouwwijk (eventueel: een wijk in aanbouw), en krijgt daar veel te zien over de opzet van wijken. Maak foto's en vul je aantekeningen aan. Stel ook hier gerichte vragen. Duur: ongeveer anderhalf uur.
- 2 Houd een brainstormsessie met je groep over de volgende vragen:
 - Waar en hoe zouden wij een nieuwe wijk willen opzetten?
 - Aan welke belangrijkste eisen zou die wijk moeten voldoen?
 - Wat zouden we in elk geval anders willen doen dan we gehoord en gezien hebben?
 - Welke nieuwe materialen en technieken zouden we gebruiken?
 - Hoe zorgen we voor een goede infrastructuur?
 - Welke (nieuwe) functies en diensten zouden we in onze wijk willen realiseren?
 - Waarom zou onze nieuwe wijk aantrekkelijker zijn voor bepaalde groepen bewoners?
 - Welke functie zal de wijk innemen in de stad als geheel?

- Hoe zou de nieuwe wijk gaan heten?
- Welke historische en natuurlijke waarden moeten worden ontzien of hersteld?

Maak aantekeningen van jullie ideeën. Bekijk de gemaakte foto's en bedenk: hoe zou dat bij onze wijk eruit gaan zien?

Duur: ongeveer een uur.

- 5 Maak alvast een ruwe schets van een nieuwe kaart van je stad met daarin de nieuwe wijk ingetekend. Denk aan de verbindingswegen. Schets enkele artist's impressions van de meest opvallende vernieuwingen zoals die zichtbaar zullen worden in jullie wijk. Duur: ongeveer een uur.

Wat is het resultaat?

Jullie zijn klaar om op verantwoorde wijze een nieuwe wijk voor je stad te ontwerpen. Je weet wat daarvoor nodig is, en hebt de benodigde informatie om verder te kunnen werken.

Vooruitblik

Morgen ga je je kaart verder uitwerken tot een maquette van jullie nieuwe stadswijk. Ook de artist's impressions moeten verder worden uitgewerkt.

Regel daarvoor de ruimte en de materialen die je nodig hebt, in overleg met de begeleidende docent.

Hoe mijn stad werkt

PROJECTDAG 2

Wat is de bedoeling?

Vandaag geef je je idee voor een nieuwe wijk op allerlei manieren vorm. Natuurlijk is de maquette het belangrijkste middel om duidelijk te maken hoe jullie wijk gaat worden. Maar ook is een kaart met legenda nodig en gefingeerde foto's om aspirant-bewoners te lokken.

Hoe pak je het aan?

Vorbereiding:

- 1 Zie vorige opdrachtkaart. Je hebt een handvaardigheidslokaal nodig waar je je maquettes kunt bouwen. De materialen die je daarvoor nodig hebt, moeten aanwezig zijn, zoals piepschuim, hout, karton e.d. Ook heb je tekenpapier voor een stadskaart op A3-formaat nodig. Verder natuurlijk schetspapier, schaar, lijm, stiften en andere tekenmaterialen. Het is ook nodig, op de computer beelden uit te werken en toelichtingen te schrijven. Check voor je begint of dit allemaal in orde is.

Vandaag:

- 2 Schets de omtrekken van je nieuwe wijk op A3. Denk aan de verbindingswegen en de waterafvoerwegen: die moeten aansluiten op de bestaande situatie. Deze schets moet met zwarte lijnen worden uitgewerkt tot een soort basiskaart. Kopieer deze zes keer op A3. Duur: ongeveer een half uur.
- 3 Elk lid van de groep neemt een kaart voor zijn rekening om hierin een wijkfunctie weer te geven. Bijvoorbeeld: waterafvoer, werk, recreatie, voorzieningen, openbaar vervoer, veiligheid, cultuur, natuur. Zorg voor duidelijke legenda en heldere kleuren. Duur: ongeveer een uur.
- 4 Kies op basis van jullie ideeën en de gemaakte kaart twee of drie onderdelen waarvan je maquettes wilt bouwen. Dat zullen ongetwijfeld de meest vernieuwende en opvallende elementen zijn. Denk samen na over materialen en werkwijzen. En dan aan de slag.
Duur: ongeveer drie uur.

Wat is het resultaat?

Je hebt alles in handen om het publiek te verbazen met een totaal nieuw stadsconcept, waaraan niets ontbreekt dat in andere wijken aanwezig is.

Vooruitblik:

Morgen ga je de gemaakte onderdelen waar nodig verder uitwerken.

Hoe mijn stad werkt

PROJECTDAG 3

Wat is de bedoeling?

Op deze laatste projectdag staat alles in het teken van presenteren. De maquette kan worden gebruikt voor gefingeerde foto's van je nieuwe wijk. Bewoners moeten worden gelokt met een pakkende brochure. Ook via een website kun je bekendheid geven aan de nieuwe wijk met al zijn verrassende verbeteringen. Kaarten, maquette, folder en eventueel een presentatie op de website van de school vormen de onderdelen van jullie eindpresentatie.

Hoe pak je het aan?

Ter voorbereiding:

- 1 Zorg voor één of meer digitale camera's om de maquette te fotograferen. Er zijn enkele pc's nodig om foto's te bewerken, teksten te maken en een website te bouwen. Check of de benodigde programma's aanwezig zijn en functioneren.

Vandaag:

- 2 Afwerken maquette en kaarten. Zorg vandaag voor de details. Ontwerp na overleg een logo bij de naam van de wijk en zorg voor een foto hiervan.
Duur: ongeveer een uur.
- 3 Fotograferen en teksten maken: met de digitale camera ga je foto's maken van de maquette, zodanig, dat het lijkt of er in een echte wijk is gefotografeerd. Bedenk begeleidende teksten bij deze foto's, die duidelijk maken wat er nieuw en anders is aan de gefotografeerde onderdelen. Werk hierbij goed samen. Fotografeer ook de kaarten. Laad de gemaakte foto's op een pc, als het kan op het netwerk of de elektronische leeromgeving.
Duur: ongeveer een uur.
- 4 Verdeel het volgende werk onder elkaar: PowerPoint-presentatie – brochure – website. Bij deze onderdelen kun je prima in duo's werken:
 - Verwerk aantekeningen en foto's tot een PowerPoint-presentatie met toelichtingen. Zet die op cd-rom.
 - Verwerk aantekeningen en foto's tot een wervende folder voor nieuwe bewoners, waarin de voordelen en vernieuwingen van de wijk puntsgewijs worden aangeprezen. Print de folder uit.
 - Verwerk aantekeningen en foto's tot een website voor de gemeente om voorlichting te geven over de nieuwe wijk. Eventueel: publiceer de website op de homepage of de elektronische leeromgeving.
Duur: ongeveer twee uur.

- 5 Maak alle onderdelen gereed voor presentatie: zet de maquette neer met de toelichtingen, zorg voor een pc waarop de website is te zien, bevestig de kaarten op panelen, zorg dat een beamercombinatie gereed is om de PowerPoint-presentatie te gebruiken tijdens de eindpresentatie.
Duur: ongeveer een uur.

Wat is het resultaat?

Je kunt op verschillende manieren je project presenteren en reacties in ontvangst nemen. Succes met deze prestatie! Nu nog een bouwer vinden...

NB: overleg met je docent aardrijkskunde of dit projectonderdeel bruikbaar is als basis voor een praktische opdracht of een profielwerkstuk.

Extra: digitaal spel

Bij dit deelproject zit een bijzondere cd-rom, waarmee je burgemeester kunt zijn van een grote groeistad in het westen van het land: Zoetermeer.

Overleg met je docent wanneer je dit kunt spelen. Het kan met maximaal twee leerlingen tegelijk worden gespeeld.